國內郵資已付
台北郵局
台北第11支局
許可證
台北字第6688號
雜誌類

行政院新聞局出版登記證局版台誌字第7653號
中華郵政台北字第3332號執照登記為雜誌交寄

軟體之星 雜誌 10

SOFTSTAR MAGAZINE

80年6月10日發行

贈閱





太極門五術系列 命相篇





破壞神傳說

拱豬　即將推出

傳說中在七海的盡頭有著個拱豬島，島上住著四隻豬妖，專找精玩拱豬者決鬥，而你樹大招風被豬妖們知道，將你的女友捉走，逼你做一場生死決鬥，否則....。

好像扯遠了，拱豬不就是拱豬嗎?不過這就是大宇資訊所出版的拱豬的劇情。遊戲中你必須打敗四隻豬妖才能救回女友，不用武力，當然是憑你的拱豬技術，小心被拱成豬了。



太極門五術系列　即將推出

--命相篇--

人生無常，世局多變，了解命運，洞察先機，才能掌握明天之路

科幻RPG　全力開發中

某日你正在操作電腦，突然被它所發出的強光所吸入，接著你發現已進入另一個科幻的電腦世界，你必須應用智慧與戰力，打敗強敵解開謎底才能重回原來的世界。



羅宋學園　全力開發中

★13張牌千變萬化，休閒益智十足

★十數個人物十幾種智力，腦力大激盪

★支援聲霸卡、AD-LIB音效卡



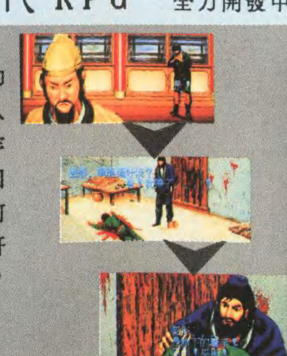
雷射坦克　全力開發中

以少見的坦克題材所設計的動作射擊遊戲。你正駕著一部DFI-1雷射坦克衝向敵陣，能否全身而退，端賴你的正確操作及敏捷動作。



中國古代RPG　全力開發中

生在戰國時代的你，不幸遭奸人所害，打入死牢，眼看行刑之日即將到來；如何逃出黑牢，將奸人繩之以法呢？



編　者　的　話

漫長的暑假又來臨了，你是否已經計畫好要做什麼活動？上山、下海、還是在家裡開著冷氣喝著冷飲，與電腦遊戲大戰一番呢？不論你有什麼計畫，告訴你，跟著大宇走，暑假不寂莫。

大宇資訊將在暑期為大家推出幾個精彩的GAME，讓玩家們玩個過癮，同時亦將參加北、中、南三個電腦展，與你面對面接觸，希望你能到會場來給予我們一些意見，不要錯過這個難得的機會了！電腦會場見。

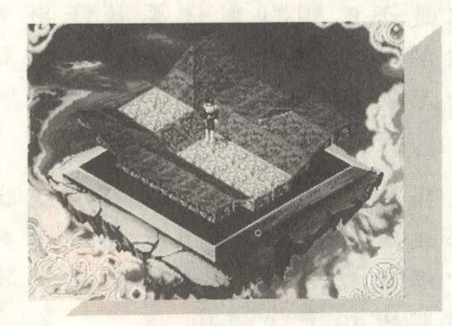
中華民國78年10月5日創刊
行政院新聞局登記證局版臺誌字第7653號
中華郵政北台字第3332號登記為雜誌交寄
發行人兼總編輯／李惠萍
主　　編／丁淑姿
美術編輯／張素蘭
特約作家／劉陳祥・施文馮
　　　　　蔡明宏・陳文鋼・張駿哲
發行業務／辜文祺　林槍科　林強
發　行　所／軟體之星雜誌社
社　　址／台北市重慶北路一段67號6F-1
電　　話／(02)5431350-1
傳　　真／(02)5224686
郵政劃撥／1277894-6 大宇資訊
印　刷　所／日茂製版印刷股份有限公司
地　　址／台北市大理街157號6樓
電　　話／(02)3042200-4

SOFTSTAR

目　錄

破壞神傳說

LEGEND OF THE ZYCA



平凡的你，因被誤認為救世主而展開一段奇異的旅程，你將運用智力協助這個世界解開流傳三千年的破壞神傳說。

破壞神ZYCA是否會復活，這個世界是否會再陷入滅亡的命運，這些都等你來解答。

- ★突破傳統的3D式RPG,完全立體化的造型
- ★地形建築有起有伏,電腦遊戲新嘗試
- ★支援MCGA 256色,色彩豐富變化多
- ★支援聲霸卡、AD-LIB音效卡
- ★故事精彩,玩得過癮
- ★精心製作的動畫,令你目不暇給

FOR VGA EGA MGA

EGA為單色顯示

大宇超級搖桿卡

THE BEST CHOICE FOR GAME



- ★榮獲中華民國及德國專利的大宇超級搖桿卡是你玩GAME的最佳選擇
- ★使用任天堂之數位搖桿模擬鍵盤及滑鼠來玩GAME穩定方便
- ★可支援99%的國內外PC GAME
- ★適用於XT/AT/386/486

中華民國專利NO.59994
德國專利NO.G 90 05 941.7

太極門五術系列

命相篇 之一・之二

孔明占星斗數

本【孔明占星斗數】乃是根據三國時代之先賢【諸葛孔明　大師】所遺留下來秘而不傳的多種奇門秘術之一【名為占星斗數】所演繹而成的，乃以天文奇門遁甲之學演變推算出星曜運行，根據各人出生年月日時辰的不同，而演化出人人不同的個性與愛情觀感，更可推算出未來配偶的個性和自己本身財運、事業運、健康子息如何，多以白話文來撰寫，絕對不會讓你有不知其言之意的感覺，讓你更能了解自己的命與運，洞察先機，以確實掌握自己明天之路。

飛蝠秘術論命

本【飛蝠秘術論命】是根據清朝時代先賢【萬民英　大師】所遺留下的七政四餘星象之學所演變推算而成的。配合天地十二時辰之運行，演化推算出個人之個性，來掌握自己的性向缺失，以增廣人際關係，更可推算出自己的愛情觀感和未來配偶的個性，以掌握婚姻關係，朝向更幸福美滿，再推算如何掌握自己特有之財運和事業運，以先知什麼是最適合自己的行業以求飛黃騰達，還有了解自己身體那部份比較弱應該先注意和保養，更有對人生處世的忠告的探討以及子息如何等之推算，以提醒未來吉凶，洞察先機，掌握自己明天之路。

全集共二十套　將陸續推出

㈠ 孔明占星斗數	㈥ 飛龍論苗批命	㈩ 八曜神算論命	⒃ 地虎星曜批命
㈡ 飛蝠秘術論命	㈦ 十二生肖論命	⑿ 日羅靈空論命	⒄ 南星論花批命
㈢ 科學姓名鑑定	㈧ 飛龍論花批命	⒀ 南星論根批命	⒅ 達摩時刻批命
㈣ 飛龍論根批命	㈨ 太陽占星秘術	⒁ 鳳陽神算批命	⒆ 六脈神算占命
㈤ 巴比倫占斗數	㈩ 飛龍論果批命	⒂ 南星論苗批命	⒇ 南星論果批命

看誰在寫*GAME*(二)

特寫　施文馮

小李

寫GAME是一件很辛苦的事，但也是一件相當有成就感的事，套一句施文馮講的話：「寫程式又想很快出名的話，那就去寫GAME吧！」不錯！從APPLE時代到現在，台灣也出版了無數的中文軟體，但真正讓你還能有所記憶的，除了中文系統外大概就是GAME了吧！本期就將為你介紹國內元老級的寫GAME高手----施文馮。

提起施文馮三個字可能有些玩家覺得很陌生，但提到在PC剛踏進台灣之初，經常會在各電腦門市看到的一個DEMO，內容是以漫畫「貓眼」中的長腿美女加上幾個精心設計（以當初的水準而言）的動畫而轟動一時的SWF時，可能就會有很多人知道了，這個DEMO甚至前些時候還在台北光華商場出現過呢！

本文之所以用元老級的人物來稱呼施文馮，主要是因為他跟蔡明宏一樣都是在四、五年前就開始寫GAME了。施文馮在數年前即曾在第三波(現在的定碁科技)發表過幽靈坦克、懸疑快感等作品，雖後來奉召從軍去了，仍不忘其熱愛的GAME寫作，有一天蔡明宏跟施文馮到剛成立的大宇來，當場SHOW出橫捲軸的射擊遊戲--「逆襲」，震驚四座，後來又設計出了「龍女」這個立體遊戲，充份表現其在電腦動畫上的功力。

退伍後，施文馮正式進入大宇，第一個作品就是「歡樂接龍」，這是由國人自製的第一個彩色中文遊戲，本遊戲還在華視的七點半新聞由李艷秋小姐報導過呢！接著是RS-2，快速的捲動仍吸引了不少人。至此之後，施文馮為了突破其原有之風

格，跟鮑弘修合作規畫出一個3D RPG--「破壞神傳說」，其所表現出來的成績，真是讓國人大開眼界，並證明了國人也能設計出國際水準的GAME。在此必須一提的是，本軟體共動員了八個工作人員，耗時近年才完成，開發費用近貳百萬，如此的付出是為了證明國內的設計實力，並以此為基礎進軍國際，同時其另一正面意義是刺激國內的設計水準，相信玩家們將來會有更多好玩的遊戲了。

一個好的GAME是由很多人的心血所完成的，在有限的篇幅中，筆者無法將所有的工作人員一一介紹，但仍希望玩家在欣賞一個GAME時，除了程式設計師外，美工、音樂、編劇、測試等人員的辛勞也不忘加以喝采一下。

歷年來之作品	工作人員	
逆襲	美工	施文馮
龍女	美工	施文馮
歡樂接龍	美工	李凌銘
RS-2		李凌銘
破壞神傳說	編劇	鮑弘修
		蘇威任
	音樂工程	樂一鳴
	音樂	蘇竑嶂
	美工	鮑弘修
		郭炳宏
		蔡鴻忠
		張競擇
		陳鶴文
		游富同

閒談電腦音樂

蘇竑嶂

電腦音樂的發展在臺灣是近十年來的事，但是在國外卻已有二、三十年的歷史，也正由於如此，許多年輕的愛樂者在初次接觸它之後，不由得會產生一種既陌生又熟悉的情感，而深深地為此著迷，甚而廢寢忘食。

透過幾條端線將電腦與電子合成樂器組合起來，再藉著MIDI界面的音源轉換，如此就構成了初步的個人樂團規模。可別小看這樣子簡陋的陣容喔，許多令人百聽不厭、教人朗朗上口的流行樂曲、電影配樂甚或電腦遊戲的BGM，都可能是從這樣一個小小樂團上誕生出來的。當然，許多個人工作室或專業創作團體，他們的配備規模不但在此之上，所運用的技術範疇也超乎一般人想像。

以「絲路之旅」系列組曲在日本NHK電視臺上大放異彩，繼而驚聞於全世界的電子合成樂作曲家喜多郎來說，在來華演出的當時，其裝載於貨輪上的器材就是以噸論重，據說由於一部份的表演道具體積過大而無法運抵來臺，否則將可見識到更令人嘆為觀止的演出。

喜多郎的成就並非一朝一夕得來的。學生時代自組樂團的磨練為他自己奠定了穩固的音樂基礎，繼而從電腦音樂中找到自己的路，再從中摸索學習才能有今日的成績。而對一個初學者而言，如果沒有具備良好的音樂素養，這條路走來可能倍覺艱辛，甚至有半途而廢之虞。

「工欲善其事、必先利其器」固然可言，但缺乏修為與歷鍊，也只能在電腦音樂的殿堂外徘徊躑躅罷了。

若不談個人在這方面的涵養，電腦音樂確實使許多愛樂族的創作理念得以更自由地發揮。以PC專用的AD－LIB創作程式而言，便採用了和傳統五線譜完全不同的寫作方式，它的原理乃是運用中古世紀歐洲的街頭演唱機中的製譜法，再加以改良而成。寫譜不但簡易，也省略了許多樂理上的繁文褥節，可說是方便使用者的一大設計。

除此之外，整體說來AD－LIB仍有其缺陷存在，譬如音色單調沉悶，缺乏FM及PCM音源般的宏亮清晰，必須藉由音色製造機的程式修改音色資料，或經過作曲程式的技巧編排，才能達到琴瑟合鳴、餘音裊繞的宏偉氣魄。另外界面卡本身無法外接MIDI，必須透過像MPU－401這樣一塊界面，才能銜接MT32、CM32等MIDI音源。

目前國內有多家廠商代理或製造這方面的界面卡，如聲霸卡、音爆卡等均是玩家們頗為青睞的配備。尤其是聲霸卡的銷售量及聲勢，更有淩駕AD－LIB的趨向。其原因在於它本身和AD－LIB相容，而且可以外接MIDI音源，具有錄放語音功能，可以做為特殊音效及人聲對白處理，其次它所能支援的遊戲軟體更是不計其數，所以也難怪能夠頻頻搶走AD－LIB卡的風采。

因此，如果你想邁向音樂殿堂的大道，先就必須有個好的選擇，倘若「萬事俱備、只欠東風」的話，也只有苦練呼風喚雨、排山倒海的能耐，才能更上層樓了。



程式設計講座(八)

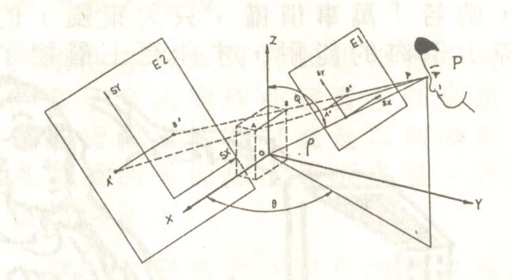
CAD模式的3D向量式繪圖程式

立體的向量式繪圖---*S3D3.BAS*

/劉陳祥 老師

在本期中將為大家介紹基本線架構(WIRE FRAME)的向量式三度空間繪圖程式。由於程式中所運用到之數學理論過於複雜，而且三度空間的透視投影運算也不是三言兩語可以說得明白的，所以我僅能在本文中將程式中各變數代表之意義及使用方法加以扼要說明，不要詳述了。

首先看到下圖，在三度空間的右手座標系中，人眼的觀察點為P，將一投影平面置於觀察者與物體之間，由P點至物體上所有點的視線和投影面相交所組成的圖形，是謂透視圖(PERSPECTIVE DRAWING)。



圖一:透視投影之構成

為了能夠在螢幕上顯示出透視效果的立體圖像，我們首先要求出直角坐標(X,Y,Z)與球面坐標(ρ,θ,ϕ)所對應的螢幕座標(SX,SY)。這個螢幕座標的求法如圖一所示：在圖中我們以A點或B點代表空間中物體表面上的點，P點代表觀察者的視點，E1和E2分別表示置於物前與置於物後的兩個投影螢幕平面，這兩個平面皆與直線OP垂直，而A'與B'則分別為A與B在E1與E2兩個螢幕投影面上的投影點。現在，我們以球面座標來表示視點P，這樣，可以使點的位置更易於控制。

(1) 以D來表示視點P至螢幕投影面E1或E2之垂直距離，D值之大小可控制螢幕投影圖形之大小。

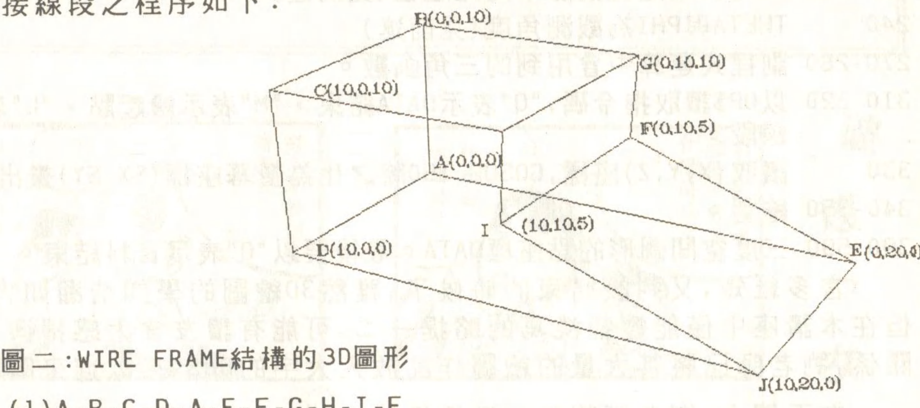
(2) 以ρ來表示視點P至原點(0,0,0)之距離，因此ρ值愈大即表示觀察者距物體愈遠，所以在螢幕投影面所得之影像也就愈小。

(3) 以θ角與ϕ角來表示觀察者之觀察方向與角度。如此以不同之θ及ϕ值即可表示出立體各種角度方向之觀察圖形。

了解透視圖之構成之後，我們決定在程式將要使用的變數，分別代表如下：

RHO	代表ρ，為視點到原點的距離。
D	代表P點至投影面的距離。
THETA	代表θ角，為$\overline{OP}$在XY平面投影線段與X軸之夾角。
PHI	代表ϕ角，為$\overline{OP}$與Z軸之夾角。

現在我們以一個程式實例來做為討論，看看如何在電腦上畫出一個透視效果的立體圖形。如圖二所示，這是我們計劃在螢幕上畫出來的立體圖形。首先，我們定出各線段的端點座標A-J，共十個端點，再決定連接線段之程序如下：



圖二:WIRE FRAME結構的3D圖形

(1)A-B-C-D-A-E-F-G-H-I-F
(2)I-J
(3)D-J-E
(4)B-G
(5)C-H

總共以五次連線完成此圖形，且看S3D3.BAS列印如下：

```
100 REM********* Super-3D Ver.3.00 *********
110 SCREEN 9:KEY OFF:CLS
120 WINDOW(0,0)-(640,480)
130 GOTO 220
140 '-- Perspective subroutine ----------
150     XE=-X*S1+Y*C1
160     YE=-X*C1*C2-Y*S1*C2+Z*S2
170     ZE=-X*S2*C1-Y*S2*S1-Z*C2+RHO
180     SX=CX+D*XE/ZE
190     SY=CY+D*YE/ZE
200     RETURN
210 '-- Initial variables ---------------
220     CX=200 : CY=240  :'Screen center.
230     RHO=60 : D=960   :'Projective distance.
240     THETA=35 : PHI=60      :'Viewing angle.
250     K=3.1415926535#/180    :'Degree to rad.
260     COL=14                 :'Drawing color.
270  S1=SIN(THETA*K) : C1=COS(THETA*K)
280  S2=SIN(PHI*K)   : C2=COS(PHI*K)
290 CLS:LINE (0,0)-(640,480),11,B
300 '-- Read data and draw picture ---------
310 READ OP$
320  IF OP$="Q" THEN 370
330  READ X,Y,Z :GOSUB 150
340  IF OP$="M" THEN PSET  (SX,SY),COL
350  IF OP$="L" THEN LINE -(SX,SY),COL
360 GOTO 310
370 Q$=INPUT$(1):END
380 '----------- Graphic data -------------
390 DATA M,0,0,0
400 DATA L,0,0,10
410 DATA L,10,0,10
420 DATA L,10,0,0
430 DATA L,0,0,0
440 DATA L,0,20,0
450 DATA L,0,10,5
460 DATA L,0,10,10
470 DATA L,10,10,10
480 DATA L,10,10,5
490 DATA L,0,10,5
500 DATA M,10,10,5
510 DATA L,10,20,0
520 DATA M,10,0,0
530 DATA L,10,20,0
540 DATA L,0,20,0
550 DATA M,0,0,10
560 DATA L,0,10,10
570 DATA M,10,0,10
580 DATA L,10,10,10
590 DATA Q
600 '------------------------------------
```

程式說明：

140-200　根據RHO,D,THETA及PHI求出眼睛座標(XE,YE,ZE),再將之化為螢幕座標(SX,SY)。

220　(CX,CY)為直角座標原點(0,0,0)放置於螢幕上的位置。

230　RHO與D為透視投影中的距離值(見前述)。

240　THETA與PHI為觀測角度(見前述)

270-280　副程式運算中會用到的三角函數。

310-320　以OP$讀取指令碼,"Q"表示DATA結束，"M"表示繪起點，"L"表示連線段。

330　讀取(X,Y,Z)座標,GOSUB 150將之化為螢幕座標(SX,SY)畫出來。

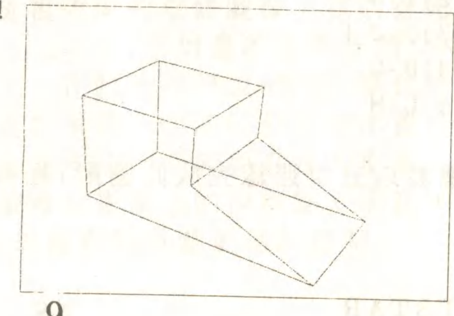
340-350　繪圖。

390-590　三度空間圖形的點座標DATA。最後要以"Q"表示資料結束。

言多紙短,又到該結束的時候了,雖然3D繪圖的學問浩瀚如大海，但在本講座中僅能輕描淡寫的略提一二,可能有讀友會大感掃興。沒關係,劉老師已將其大量的繪圖作品放入大宇的BBS中,歡迎來DNLOAD!

在下期中,劉老師將為大家換換味口,談一些有關DOS I/O的東西,有興趣的話,可別錯過哦!拜拜!

圖三：程式執行結果



展　覽　通　告

漫長的暑假即將到來，大宇資訊為與全省各地玩家作面對面的接觸，將在7、8月份參加北、中、南等三個電腦展，歡迎玩家們到會場來參觀，看看大宇最近的發展成果，互相切磋遊戲寫作心得，另外玩家們若對於本公司產品有任何問題與建議，也歡迎你到會場來，我們將盡力為你服務，咱們展覽會場見！

臺中市電腦展	7月18日－22日	台中世貿中心
高雄市電腦展	7月24日－29日	高雄中正技擊館
台北電腦應用展	8月13日－19日	台北世貿中心

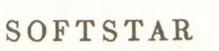
破壞「女」神？











淺談BBS

大宇BBS-技術與服務的管道



大宇BBS開站至今,已有二個多月了，在這段時間內，看著剛開始只有一線的小站，慢慢地擴充到多線，上線人數也持續的成長，接著陸續的和別站作信件交流，心中感觸頗多。回想當初開始建站，看到第一個USER上線，心中的興奮至今記憶猶新，接著不斷的有USER打進來，提供新的意見與構想,站務也漸漸複雜了起來,又過了一段時間後，USER們又反應太難打進來了，甚至我還記得在四月底的資訊展會場，有人抱怨他從四月一日開始撥，撥了快一個月都撥不進來，使得他懷疑到底有沒有開站。於是，可愛的小李馬上買了一套原版的NOVELL回來要擴線，當時看到一箱滿滿的原文說明書,心想又是一場浩劫，接著,與NOVELL死纏活鬥甚久，終於擴線完成。在這些日子裡，也要感謝各位USER及工作室的伙伴們的支持與鼓勵，還有一些朋友們的不吝賜教，使得本站能順利達到今日的規模。

至於一些沒有MODEM的朋友們，或許會問上BBS有什麼好處呢?事實上,BBS可算是另一種交流溝通的途徑,只要你具備了個人電腦及MODEM，配上通訊軟體，BBS站二十四小時等你打進來。以本站為例,上線後，只要填寫自己的一些資料,就可以和程式設計師們互相切磋討論問題，而無時間及空間的限制，或是你有任何新的構想,也可提出來討論,更可以藉著上BBS來了解大宇目前的最新動態,(這要感謝記者JOHNY SU熱心提供的大宇內幕)。當然,你也可以DOWNLOAD大宇產品的DEMO回去欣賞，而無需付任何費用，只需支出少許的電話費而已。基本上，BBS已成為另一種討論的管道,若你還未上過本站的話，歡迎你上線與四方異人結交好朋，你的訊息，還可以經由網路流通到全省的BBS站。

附帶說明一些常被提起的問題，許多人問說為何UPLOAD區不能DOWNLOAD呢？因為這一區的主要目的是希望各位將自己的作品UPLOAD上來大家參考與討論，而且各位USER送上來的檔案本站會先確定有無版權及病毒之類的問題，若沒問題的話才會移到別區給其他USER DOWNLOAD的，所以,UPLOAD區不直接供其他USER DOWNLOAD,也希望各位不要上傳一些有版權的軟體增加我們的困擾，若各位在我們的檔案區內發現有任何非大宇資訊之有版權的軟體的話，這可能是站長一時之疏忽，請馬上通知我們，我們會立刻把它刪掉的。另外，有人問如何提升等級，方法就是多寫信，只要你盡量和其他USER討論問題，等級方面不是問題，希望各位USER多多參與討論，提升自己的功力。

最後，希望各位USER能盡量利用快信系統來送包信件，以減少上線時間節省電話費用，若有訊息或問題想從本站上取得協助，然而連撥數天仍無法上線者，在此建議你利用本站與友站之間的信件交換網路。目前本站已有兩個網路，一個是由大宇本身所主導的GAME-NET網以及由台北白日夢站所主導的COM-NET網，玩家們可多透過此兩網的信件服務將訊息傳到本站,以下列出此兩網之基本資料：

GAME－NET

交換信件共有六區如下：

① 程式設計討論區　　④ 大宇搖桿討論區
② 玩家VS程式設計師　　⑤ 卡通漫畫區
③ 音效卡討論區　　⑥ 一般討論區

台北	大宇BBS	02-5362571
		5219724
	精訊BBS	3944903
	午夜快車	7357789

COM-NET

交換信件共有三區如下：

① 遊戲討論區　③ 大宇軟體區

② 遊樂器討論區

台　北	白日夢情報交流站	02-3568851
	消閒坊	7255076
	CBCS BBS	5015494
	THE PACIFIC BBS	7269674
	台北醫學院附設醫院	9999999
	中國城 BBS	2458701
	夜貓子 BBS	7671428
	資訊與電腦情報交流站	7028449
桃　園	JasperNet	03-3603293
	紅樓夢情報交流站	3374956
	Chain	4893393
	Vest Net BBS	3377239
	虹儷資訊站	4583920
新　竹	藍與白俱樂部資訊站	03-5551882
台　中	雙魚座	04-2301266
	水瓶座	2368878
	CYC 電傳俱樂部	2956679
	金蛇島	3385573
彰　化	銀河飛鷹資訊站	04-7617319
台　南	台南聯合服務中心	06-2745807
	戰斧資訊站	2748827
花　蓮	五度空間資訊站	038-226968

一個BBS站的成立是靠許多USER的支持，也希望不斷的有新人的加入，使得本站更蓬勃，當然，也要感謝工作室的馮與喵，不厭其煩的為USER解答問題，還有熱心的副站長分擔了很多的站務，希望各位USER上線時也不忘給他們鼓勵。

雙　向　道

東向西向雙向道　東問西問隨你問

看官放馬過來　小弟接招候教

Q：「破壞神傳說」什麼時候推出？

A：原預定5月出版但為單色玩家也可玩，正加強設計，預定暑假時推出。

Q：大宇BBS站老是打不進去？

A：很抱歉，因為初期只有一線，且有太多玩家上站，因此很多人上不來，現在已有兩線，請多加利用。

Q：MGA是否會被淘汰掉？

A：那要看是什麼用途，商業上仍有需求，但玩遊戲方面，可能明年起大部份國內外的GAME設計公司只會支援彩色模式。

Q：寫GAME要用那種語言？

A：基本上只要有繪圖功能的語言均可，不過在此建議你用 ASSMABLE,MS-C,QUICK-BASIC等三種。

Q：寫GAME必須要有那些設備及工具軟體？

A：這問題不算小，本刊將於近期撰文回答。

Q：軟體封面可否加強設計，像三國誌封面就不錯？

A：封面設計我們一直努力改進，但在此必須讓玩家了解，本公司的封面都是自己設計出來的，大宇不會將自己設計的軟體套上一個 MADE IN JAPAN 的封面，若玩家有看日本電腦或遊樂器雜誌時，便會看到很多圖片在國內的電腦刊物及封面出現。

Q：大宇為什麼不舉辦軟體設計比賽？

A：有，大宇現已在籌畫一個比賽，過一段時間將會公佈。

Q：自助印刷店可否用於其他中文系統？

A：據零壹公司所測試，自助印刷店除倚文中文外尚可用於零壹中文，而最近很多中文系統都號稱除本身系統外尚相容於倚天系統，玩家可試試。

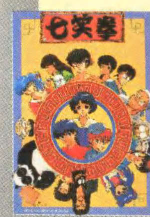
大 宇 產 品 目 錄

編 號	品 名	簡 述	顯 示 幕	音 效	價 格
G0001	滅	雙節棍，氣功讓你打敗強敵成為英雄	MGA		400
G0002	魔術拼圖	打敗拼圖帝國救出愛利亞女王	MGA		220
G0003	逆襲	6502年新異星帝國以其強大的武力入侵太陽系	MGA		220
G0004	幻魔傳說	幻魔傳說引你進入神幻、奇幻、變幻的世界	MGA		300
G0005	七笑拳	由七笑拳漫畫所改編，共分決鬥篇跟特別篇二篇	EGA MGA		480
G0006	風雲麻將	以日本、香港等地區之13張麻將為藍本	MGA		280
G0007	龍女	3D立體遊戲，層層關卡有如真實景象浮現眼前	MGA		250
G0008	歡樂接龍	樸克牌接龍，人工智慧賦予每個角色不同的牌技	EGA MGA		250
G0009	異形方塊	變形俄羅斯方塊，遊戲中增加了很多變化	MGA		200
G0010	大富翁	包含了當今最熱門的金錢遊戲，可1－8人同樂	MGA		250
G0011	美少女樸克	無聊的時候做什麼呢？美少女陪你玩梭哈	EGA MGA		250
G0012	拂曉攻擊	二次大戰末，中國戰區展開全面反攻，加油吧！	VGA EGA MGA		300
G0013	RS－2	橫捲軸射擊遊戲，關關精彩，超大對手打得過癮	VGA EGA MGA CGA	聲霸卡 AD－LIB	300
G0014	賭神	遊戲共分休閒、RPG、對戰三種模式	EGA MGA	聲霸卡 AD－LIB	450
G0016	倉庫世家	在一定的時間內，把箱子推到指定的位置上	VGA EGA MGA	聲霸卡 AD－LIB	420
G0017	歡樂麻將	彩色版13張麻將，多位對手任你選擇	VGA EGA MGA	聲霸卡 AD－LIB	380
G0018	軒轅劍	中國RPG史上首創動畫結合BGM的鉅作	VGA EGA	聲霸卡 AD－LIB	350
G0019	超級橋牌	AI高強的超級橋牌VS橋牌高手的你？能否過關	EGA MGA		250
G0020	決戰麻將	正統16張台灣麻將，四人對陣臨場感十足	VGA EGA MGA		350
G0021	拱豬	七海的盡頭有一個拱豬島島上住著四隻豬么....	VGA MGA	聲霸卡 AD－LIB	300
G0022	最後武力	以太空為背景的艦隊模擬戰略遊戲。	VGA EGA	聲霸卡 AD－LIB	近期推出
G0023	破壞神傳說	突破傳統的3D式RPG，完全立體的造型	VGA EGA MGA	聲霸卡 AD－LIB	近期推出

編 號	品 名	簡 述	顯 示 幕	價 格
U0001	圖案大師	神奇的電腦繪圖SHOW	EGA MGA CGA	180
U0002	CAD魔術師	AutoCAD圖形與BASIC程式互傳	VGA EGA MGA CGA	150
U0003	電腦鐵嘴	斷驗妻財子祿及用'數'來論斷人生（須配合倚天16X15字型）	MGA	480
U0004	CAD魔術師Ⅱ	AutoCAD 圖形與高階語言程式之轉換	VGA EGA MGA CGA	480
U0005	自助印刷店	可以自己設計中英文海報、賀卡、橫幅或印出週曆及月曆	MGA	250
F0001	孔明占星斗數	人生無常，禍福難料，太極門五術系列全集共20套。全部以白話文解說，內容詳細精闢，幫你掌握先機，預知未來。	VGA EGA MGA	540
F0002	飛蝠秘術論命		VGA EGA MGA	540

編 號	品 名	簡 述	價 格
TY002	大宇超級搖桿卡	數位式設備，模擬鍵盤、滑鼠玩GAME穩定方便無比	1100

七 笑 拳



由高橋留美子的漫畫七笑拳所改編的軟體，遊戲中亂馬、小茜、象良牙、游帶刀..等，都鮮活呈現眼前，構成一個奇特的故事，與你同樂.分決鬥篇及特別篇.

賭 神



一個包含撲克、押注、BAD台、水果盤、ADD9、BLACK JACK、梭哈、股票、六合彩等內容的大型遊戲.共分休閒、RPG、對戰等三模式

歡 樂 接 龍



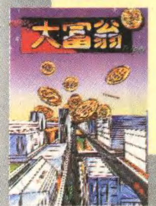
一個電腦上的接龍遊戲，並加上精心設計的人工智慧，賦予每個角色不同的牌技，甚至連表情都由AI來控制.

倉 庫 世 家



以遊樂器上的倉庫番為藍本，精心設計的超級益智遊戲，除既定之250關外，尚可自編50關自娛娛人，且程式中有近百位美女以 VGA 256色模式出現，值得一看再看.

大 富 翁



以紙上大富翁為主幹，輔以當今最熱門之股票期貨大家樂等內容，也可使用小電腦及金融卡等裝備，可1--8人一起玩，最適合全家同樂.

歡 樂 麻 將



以日本、香港所玩之13張麻將為主，有完整的大牌牌型解說。遊戲中有八位對手與你對陣，可別太輕敵了.

美 少 女 撲 克



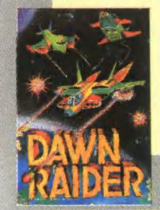
無聊的時候玩什麼呢？讓DOMO小組告訴你，這是美少女撲克的時間，有四位不同牌技的敵手，只要牌技高超，積分超過對手即可看到精彩圖片.

軒 轅 劍



中國RPG史上首創動畫結合BGM的鉅作，是一個真正帶有中國風味的RPG.

拂 曉 攻 擊



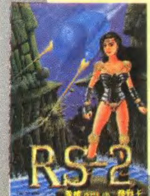
二次大戰末，中國戰區的反攻大決戰即將展開，身為盟軍最優秀飛行員的你，架著戰機飛向敵人的戰領區....

超 級 橋 牌



橋牌高手 VS AI高強的超級橋牌。遊戲中適當的運氣加上你高超的牌技，必能過關斬將贏得勝利.

RS－2



宇宙曆2048年，地球聯邦司令部收到人馬星座殖民地的 SOS求救信號後就再也無法聯絡了，司令部決定緊急派遣精銳的RS-2前往救援，情況不明，請小心

決戰台灣16張麻將



正統台灣16張麻將，四人一起玩，有如方桌對陣，時間緊湊，臨場感十足.